SPECTRUM ☼ COMMODORE ☼ AMSTRAD

DINAMIC

GAME OVER

IMAGINE

SPECTRUM

LOADING

This program loads separately in two parts. You will be unable to play part 2 if you have not previously gained the code number from part 1.

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows. Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

CONTROLS

The game is controlled by joystick, Kempston Sinclair or Cursor and keyboard which is fully redefinable.

JOYSTICK

GO UP/JUMP/CLIMB STAIRS

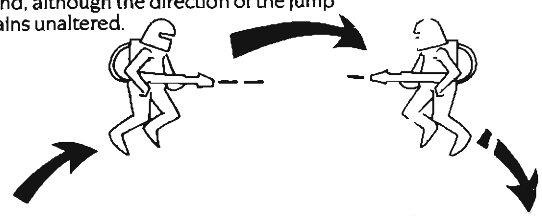
LEFT ←→ RIGHT

GO DOWN/CROUCH

KEYBOARD

P	— RIGHT
O	— LEFT
Q	— GO UP/JUMP/CLIMB STAIR
A	— GO DOWN/CROUCH
Z	— THROW BOMBS
SYMBOL SHIFT	— SHOOT

The main character (ARKOS) can move to the right and left, bend down, climb up and down stairs and jump. In the middle of a jump he can turn around, although the direction of the jump remains unaltered.



Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

COMMODORE

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically.

For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

DISK

select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by joystick in Port 1.

JOYSTICK

GO UP/JUMP/CLIMB STAIRS

LEFT ←→ RIGHT

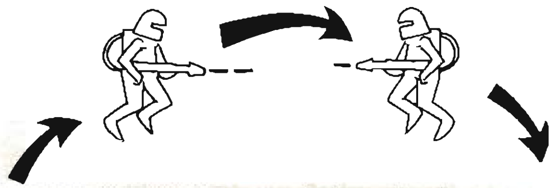
GO DOWN/CROUCH

Quick press on fire button shoots laser.

By holding the fire button down then releasing it you will fire a grenade or other weapon.

SHIFT LOCK — PAUSES THE GAME

The main character (ARKOS) can move to the right and left, bend down, climb up and down stairs and jump. In the middle of a jump he can turn around, although the direction of the jump remains unaltered.



Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

AMSTRAD

LOADING

This program loads separately in two parts. You will be unable to play part 2 if you have not previously gained the code number from part 1.

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER Key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by joystick or keyboard which is fully redefinable.

JOYSTICK

GO UP/JUMP/CLIMB STAIRS

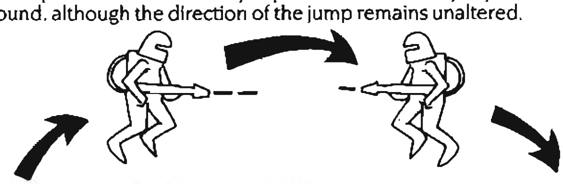
LEFT ←→ RIGHT

GO DOWN/CROUCH

KEYBOARD

P	— RIGHT
O	— LEFT
Q	— GO UP/JUMP/CLIMB STAIR
A	— GO DOWN/CROUCH
SPACE	— SHOOT
COPY	— THROW BOMBS

The main character (ARKOS) can move to the right and left, bend down, climb up and down stairs and jump. In the middle of a jump he can turn around, although the direction of the jump remains unaltered.



Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

GAME OVER

PLOT

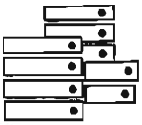
Far away in a different Galaxy, at a different time, control was exercised by an all-powerful woman — the Ruler, GREMLA. Her dictatorship was due in part to the devoted loyalty of her faithful lieutenant ARKOS — together they proved invinsible.

But Gremla was flawed — as her power grew, so did her greed and cruelty — at last ARKOS turned — resolved to stop this meglomaniac, to use all his skill and cunning to destroy her empire, subdue her dynasty . . . GAME OVER.

FIRST WORLD — THE PLANET HYPSIS

This is a linear world of 20 screens, the aim is to battle your way to the end where a ship will transport you to the next planet.

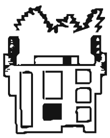
In this world ARKOS is armed with grenades (his shots are unlimited) and during his journey will discover red and white barrels — by shooting them three times, special powers can be obtained.



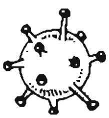
GRENADES: Increases by three the number of grenades.



POW UP: Increases shooting power ot the character and enlarges radius of action of the grenades.



FIELD OF FORCE: It creates a field of force around the character, making him immune to shooting or collision.



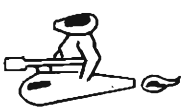
MINE: Kills character if he touches it.



ENERGY HEART: If the character manages to grasp it before it disappears off the top of the screen, it will recharge his energy to the maximum potential.

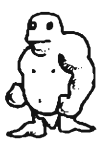
ENEMIES

The following enemies will be encountered — study their weaknesses and strengths well!

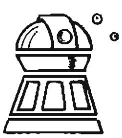


GUARDIAN ROBOT. Only found within the prison.

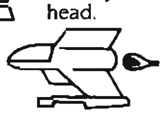
Once near him, it shoots and turns around, going back to where it came from. It is destroyed with one shot but subtracts three units of energy when in collision. If Arkos is shot, one unit of energy is lost.



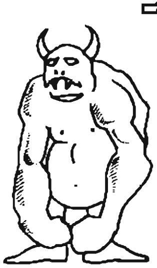
GREEN MONSTER: Can be found in the metal platform stage and in the stone bridge too. If you collide with one of them you lose three units of energy.



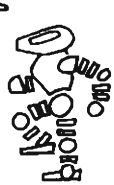
LASER SHOOTERS: They shoot at you with a very small margin of error. They are destroyed when shot 4 or 5 times in the head.



SHIPS: They appear at any height of the screen. When colliding with them you lose three units of energy.



GIANT ORKO: When reaching screen number 11 you will be trapped and unable to leave on the right or on the left, the giant Orko appears; every time it touches you one unit of energy is lost. To destroy it 40 shots are needed; grenades are also helpful (each grenade equals 4 shots) Once the Orko is destroyed you can proceed. From then on, every time a life is lost, you start again on screen 11 instead of on screen number 1.



GIANT ROBOT. On reaching screen number 19 all exits are closed to the right and left. After a while three giant robots appear, they advance walking toward you shooting. You must eliminate them to continue.

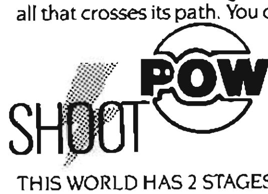
Each robot requires 20 shots to be destroyed or its equivalent in grenades.

SECOND WORLD — THE PLANET SCKUNN

A more difficult task, this world is differently arrayed both vertically and horizontally.

GAMEPLAY

In this world, instead of grenades you have a giant laser which destroys all that crosses its path. You can use this laser 25 times only.



In order to obtain energy in this world, you must reach the screen where you find the Pow Icon. When touching it the power of ARKOS will be at a maximum.

When grasping the SHOOT icon, the potential of giant laser is increased by 5 shots.

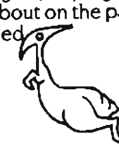
THIS WORLD HAS 2 STAGES:

FOREST: There are lakes in which you will drown if you fall in.

PALACE: Elevators are used to go up and down between the different floors. Once you are on the elevator and it is moving, you must refrain from walking or jumping until you reach another floor.

Scattered about on the palace floor there are mines which explode when touched.

ENEMIES



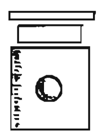
KAIKAS: Found in the forest stage, it is destroyed with one shot, but subtracts 2 units of energy if collided with.



ROBOT: Found in certain areas of the palace, to destroy it must be shot three times.



LEISERS-FREISERS: Found in certain areas of the palace. It shoots balls of fire and must be shot twice in order to kill.



LASER SHOOTER: 4 or 5 impacts are enough to destroy it.



GIANT GUARDIAN: Appears at the end of the game. After shooting it 30 times its wings disappear. 15 shots more make the body disappear. 30 shots are necessary to make the head disappear.

STATUS AND SCORING

The screen display indicates the number of lives, points scored, weapon currently carried and power level.

Each time you sustain a hit your power level decreases and when it reaches zero a life is lost. Points are awarded for eliminating the alien forms on the different planets (the score varies depending on their strength)

HINTS AND TIPS

★ Look out for the moving platforms to get over the cliffs — a fall will mean a life.
★ The barrels contain objects that may aid or harm you — shoot several times to reveal contents, it just might save your neck.
★ On the Planet Prison, shoot the statue on the upper floor repeatedly to gain a force field.
★ Ensure you gain the blue force to enable you to jump into the lake!
★ The Guardian in the final phase must be destroyed piece by piece — constant fire is necessary but be careful to avoid any contact with it.

GAME OVER

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by D.C. Ward.
Spectrum and Amstrad coding and graphics by Dinamic Software.
Commodore coding by Paul Clansey, graphics by Jane Lowe.

SPECTRUM

CHARGEMENT

Ce programme se charge séparément en deux parties. Vous ne pourrez pas faire passer la deuxième partie sans avoir obtenu d'abord le numéro du code de la première partie.

1. Mettre la cassette dans le magnétophone en s'assurant qu'elle est complètement réembobinée.
2. Vérifier que la prise MIC est bien débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées comme il faut.
3. Si vous avez un ordinateur Spectrum 48K ou Spectrum +, effectuer le chargement comme suit. Taper LOAD"" (ENTER). (Attention pas d'espacement entre les deux guillemets). On obtient " en appuyant simultanément sur le SYMBOLE SHIFT et sur la touche P.
4. Appuyer sur le bouton PLAY de votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez des problèmes quelconques, essayez d'ajuster les commandes de volume et de tonalité et rapportez-vous au Chapitre 6 de votre Manuel Spectrum.
5. Si vous avez un ordinateur Spectrum 128K, suivre les instructions de chargement données sur l'écran ou dans le manuel joint.
6. Une fois le chargement effectué, appuyez sur la barre d'espacement.

COMMANDES

Le jeu est commandé par levier -Kempston, Sinclair ou Curseur- et clavier qui peut être entièrement redéfini.

LEVIER

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS

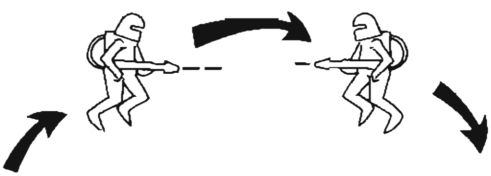
GAUCHE ←→ DROITE

DESCENDRE/S'ACCROUPIR

CLAVIER

P — DROITE
O — GAUCHE
Q — MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS
A — DESCENDRE/S'ACCROUPIR
Z — LANCEZ DES BOMBES
SHIFT — TIRER

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente!



AMSTRAD

CHARGEMENT

Ce programme se charge séparément en deux parties. Vous ne pourrez pas faire passer la deuxième partie sans avoir obtenu d'abord le numéro du code de la première partie.

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont éte connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

LEVIER

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS

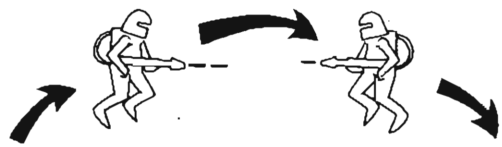
GAUCHE ←→ DROITE

DESCENDRE/S'ACCROUPIR

CLAVIER

P — DROITE
O — GAUCHE
Q — MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS
A — DESCENDRE/S'ACCROUPIR
SHIFT — TIRER
COPY — LANCEZ DES BOMBES

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente!



COMMODORE

CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64(RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD"*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu est commandé par levier dans Port 1.

LEVIER

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS

GAUCHE ←→ DROITE

DESCENDRE/S'ACCROUPIR

Appuyer brièvement sur le bouton "feu" pour tirer au laser. Si vous gardez le bouton "feu" appuyé et puis le relâchez, vous lancerez une grenade ou une autre arme. Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente!

LE JEU EST FINI

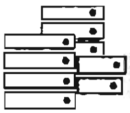
SCENARIO

Dans une autre Galaxie, très loin d'ici, dans un autre temps, une femme toute-puissante exerçait son autorité et commandait — La souveraine GREMLA. Elle devait sa dictature en partie à la loyauté

de son dévoué et fidèle lieutenant ARKOS – avec qui ils s'avéraient invincibles. Mais Gremla avait un point faible – plus son pouvoir grandissait plus son avidité et sa cruauté se faisaient sentir – jusqu'à ce que ARKOS – résolu à mettre fin à sa mégalomanie – décide de mettre à bien toute son habileté et sa ruse afin de détruire son empire et soumettre sa dynastie . . . LE JEU EST FINI

PREMIER MONDE – LA PLANETE HYPSIS

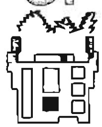
Il s'agit d'un monde linéaire de 20 ecrans, votre but étant de vous battre jusqu'au bout où un bateau vous emménera à la planète suivante. Dans ce monde-ci ARKOS est armé de grenades (son nombre de tirs est illimité) et au cours de son voyage, il découvrira des tonneaux rouges blancs – en leur tirant dessus trois fois vous obtiendrez des pouvoirs spéciaux.



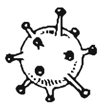
GRENADES: Augmente le nombre de grenades de trois.



POW UP: Accroît la puissance de tir du personnage et élargit le rayon d'action des grenades.



CHAMP DE FORCE: Crée un champ de force autour du personnage, l'immunisant contre tir ou collision.



MINE: Tue le personnage s'il la touche.



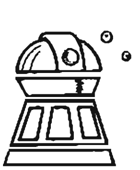
COEUR PLEIN D'ENERGIE: Si le personnage parvient à l'attraper avant que celui-ci disparaisse du haut de l'écran, il refera le plein d'énergie. Il rencontrera les ennemis suivants – étudiez de près leurs faiblesses et leur force!



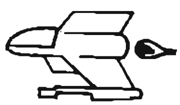
LE ROBOT-GARDIEN: Ne se trouve que dans la prison. Une fois près de lui, il tire et se retourne pour retourner d'où il vient. On le détruit avec un tir mais on doit soustraire trois unités d'énergie en cas de collision. Si ARKOS est touché, on perd une unité d'énergie.



LE MONSTRE VERT: Se trouve dans la plate-forme en métal et dans le pont de pierre. Si vous entrez en collision avec l'un d'eux, vous perdrez trois unités d'énergie.



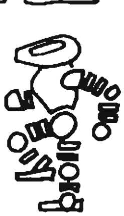
TIREURS DE LASER: Ils vous tirent dessus avec une marge d'erreur minime. On les détruit en leur tirant dessus et en les touchant à la tête 4 ou 5 fois.



BATEAUX: Ils apparaissent à n'importe quelle hauteur sur l'écran. Si vous entrez en collision avec eux, vous perdrez trois unités d'énergie.



LE GEANT ORKO: Quand vous parviendrez à l'écran numéro 11, vous serrez coincé et ne pourrez partir ni vers la droite, ni vers la gauche, et le géant ORKO apparaîtra: chaque fois qu'il vous touchera, vous perdrez une unité d'énergie. Il faut tirer 40 fois pour le détruire: les grenades pourront aussi vous aider (chaque grenade équivaut à 4 tirs). Une fois que ORKO est détruit, vous pouvez continuer. A partir de là, chaque fois qu'une vie sera détruite, vous recommencerez à l'écran 11 au lieu de l'écran numéro 1.



LE ROBOT GEANT: En arrivant à l'écran 19, toutes les sorties à droite et à gauche seront condamnées. Un moment après, trois robots géants apparaîtront et avanceront vers vous en tirant. Vous devez les éliminer pour continuer.
Il faut tirer 20 fois pour détruire chaque robot ou l'équivalent en grenades.

SECOND MONDE – LA PLANETE SCKUNN

Il s'agit d'une tâche beaucoup plus difficile, car ce monde est disposé différemment verticalement et horizontalement.

LE JEU

Dans ce monde-ci, au lieu de grenades, vous disposez d'un laser géant qui détruit tout ce qu'il rencontre. Vous ne pouvez utiliser ce laser que 25 fois.



Afin d'obtenir de l'énergie, vous devez parvenir à l'écran ou vous trouverez l'icône-puissance. En la touchant, le pouvoir d'ARKOS sera au maximum. En vous emparant de l'icône-tir, le potentiel du laser géant sera accrû de 5 tirs.

CE MONDE A 2 ETAPES:

LA FORET: Il y a des lacs où vous vous noierez si vous tombez dedans.

LE PALAIS: On utilise des escaliers mécaniques pour changer d'étage. Une fois dessus et lorsqu'il est en route, il faudra vous retenir de marcher ou de sauter jusqu'à ce que vous ayez atteint un autre étage. Un peu partout sur le sol dans le palais, il y a des mines qui exploseront si vous les touchez.

LES ENEMIS



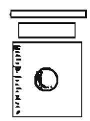
KAIKAS Se trouvent à l'étape de la forêt. Ne se déplacent que vers la gauche. Au bord d'un lac ou d'une falaise, font un grand saut. Il faut tirer une fois pous les détruire mais soustraire deux unités d'énergie en cas de collision.



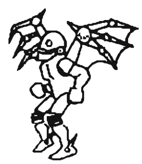
LEISERS-FREISERS Se trouvent dans certaines zones du palais. Se placent à la même hauteur qu'ARKOS bien qu'ils ne vous poursuivent pas vers la droite ni vers la gauche. Ils tirent des boules de feu et il faut leur tirer dessus deux fois pour les tuer.



ROBOT Se trouve dans certaines zones du palais, il faut lui tirer dessus trois fois pour le tuer.



TIREUR DE LASER Pour le détruire, il suffit de le toucher 4 ou 5 fois.



LE GARDIEN-GEANT Apparaît à la fin du jeu. Après lui avoir tiré dessus 30 fois, il perdra ses ailes. Vous lui tirez dessus 15 fois et il perdra son corps. pour que sa tête disparaisse, il faut lui tirer dessus 30 fois.

STATUT ET SCORE

Sur l'écran s'afficheront le nombre de vies, de points marqués, l'arme que vouis porte et le degré de votre pouvoir. Chaque fois que vous prenez un coup, votre pouvoir diminue et quand il atteint zero, vous perdez une vie. Vous gagnez des points en éliminant les formes étrangères sur les diverses planètes (le score dépend de leur force).

CONSEILS UTILES

★ Prenez garde aux plates-formes qui bougent quand vous passez d'une falaise à une autre. Si vous tombez, vous perdrez une vie.
★ Les tonneaux continnent des objets susceptibles de vous aidez ou de vous faire du mal. Tirez plusieurs fois pour en découvrir le contenu, cela pourrait vous sauver la vie.
★ Sur la Planète Prison, tirez sur la statue à l'étage Superieur à plusieurs reprises pour obtenir un champ de force.
★ Assurez-vous d'avoir obtenu la force bleue pour pouvoir sauter dand le lac!
★ Vous devez détruire le Guardien dans la phase finale morceau par morceau – vous devrez tirer sans arrêt tout en prenant garde de ne pas le toucher.

JEU EST FINI

GAME OVER

AMSTRAD

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe | TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. (Das | Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe | TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe | DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick oder mit der ganz redefinierbaren Tastatur gesteuert.

JOYSTICK

HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPPENSTEIGEN

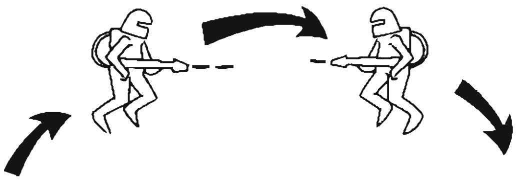
LINKS ← → RECHTS

HINUNTERGEHEN/KAUERN

TASTATUR

P	–	RECHTS
O	–	LINKS
Q	–	HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPPENSTEIGEN
A	–	HINUNTERGEHEN/KAUERN
LEERTASTE	–	SCHIESSEN
COPY	–	BOMBENWERFEN

Die Hauptperson (ARKOS) kann nach rechts und links gehen, sich biegen, Treppen hinauf- und hinuntersteigen und springen. Mitten in einem Sprung kann er sich drehen, die Sprungrichtung bleibt jedoch dieselbe. Deine Steuerung für ARKOS ist in beiden Teilen gleich, aber die Aktion ist nicht dieselbe!



COMMODORE

LADEN

KASSETTE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Stecke den Joystick in den Port 2 Deines C64/128. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"*",8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 1 gesteuert.

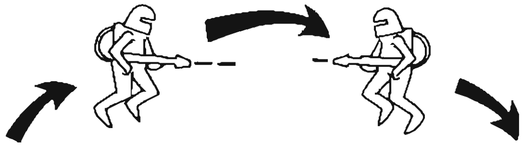
JOYSTICK

HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPPENSTEIGEN

LINKS ← → RECHTS

HINUNTERGEHEN/KAUERN

Kurzer Druck auf den FIRE-Knopf schießt den Laser ab. FIRE-Knopf länger drücken und danach loslassen zum Feuern einer Granate oder andern Waffe. Die Hauptperson (ARKOS) kann nach rechts und links gehen, sich biegen, Treppen hinauf- und hinuntersteigen und springen. Mitten in einem Sprung kann er sich drehen, die Sprungrichtung bleibt jedoch dieselbe. Deine Steuerung für ARKOS ist in beiden Teilen gleich, aber die Aktion ist nicht dieselbe!



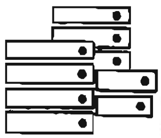
AUS DAS SPIEL

DIE HANDLUNG

Weit weg in einer andern Milchstraße, zu einer andern Zeit, war einmal eine allmächtige Frau – die Regentin, GREMLA. Ihre Allmacht war teilweise durch die ergebene Loyalität ihres treuen Leutnants ARKOS zustande gekommen – zusammen waren sie unbesiegbar. Aber Gremla war falsch – als sich ihre Macht vergrößerte, vergrößerten sich auch ihre Habgier und Grausamkeit. Schließlich wurde es ARKOS zuviel – er entschloß sich, diesem Größenwahnsinn ein Ende zu bereiten und all sein Können und seine Schlauheit dazu einzusetzen, ihr Reich zu zerstören und ihre Dynastie zu unterdrücken . . . AUS DAS SPIEL.

ERSTE WELT – DER PLANET HYPSIS

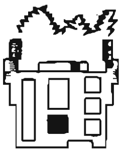
Dies ist eine lineare Welt mit zwanzig Szenen; Du mußt Dich zum Ende durchkämpfen, wo ein Schiff Dich zum nächsten Planeten transportiert. In dieser Welt ist ARKOS mit Granaten bewaffnet (unbegrenzte Schußzahl) und findet auf seiner Reise rote und weiße Fässer – dreimal darauf schießen gibt spezielle Kräfte.



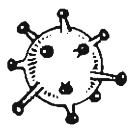
GRANATEN: Gibt drei Granten mehr.



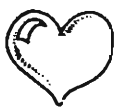
POW UP: Gibt dem Darsteller mehr Schußkraft und den Granaten einen größeren Aktionsradius.



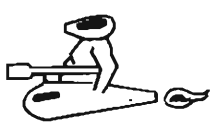
ENERGIEFELD: Kreiert ein Energiefeld um den Darsteller, wodurch er gegen Schüsse und Kollisionen immun wird.



MINE: Berührung tötet den Darsteller.



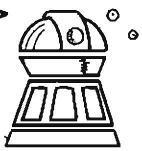
ENERGIEHERZ: Wenn der Darsteller es erwischt, bevor es oben auf dem Bildschirm verschwindet, wird sein Energiepotential zum Maximum aufgeladen. Du wirst den folgenden Feinden begegnen – studiere ihre Schwächen und Stärken gut!



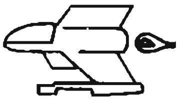
WÄCHTER ROBOTER: Gibts nur um Gefängnis. Wenn Du ihm nahe kommst, schießt er und dreht sich, und geht dorthin zurück, wo er herkam. Er kann mit einem Schuß zerstört werden, aber ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten. Wenn Arkos angeschossen wird, verliert er eine Energieeinheit.



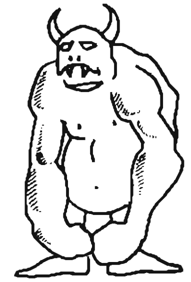
GRÜNES MONSTER: Hält sich auf der Metallplattform und in der Steinbrücke auf. Ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten.



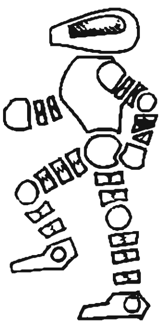
LASERSCHÜTZEN: Sie schießen sehr gut gezielt auf Dich. Mit 4 oder 5 Schüssen in den Kopf können sie zerstört werden.



SCHIFFE: Sie können auf jeder Höhe auf dem Bildschirm erscheinen. Ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten.



RIESE ORKO: In Szene 11 sitzt Du in der Falle und kannst Dich weder nach rechts noch nach links bewegen. Der Riese Orko erscheint und jedesmal, wenn er Dich berührt, verlierst Du eine Energieeinheit. Es braucht 40 Schüsse, um ihn zu zerstören; Granaten sind auch hilfreich (eine Granate entspricht 4 Schüssen). Wenn Orko zerstört ist, kannst Du weitergehen. Danach gehst Du jedesmal, wenn Du ein Leben verlierst, zur Szene 11 zurück anstatt zur Szene 1.



RIESENROBOTER: In Szene 19 sind alle Ausgänge rechts und links geschlossen. Nach einer Weile erscheinen drei Riesenroboter. Sie kommen schießend auf Dich zu. Du mußt sie eliminieren, bevor Du weitergehen kannst. Pro Roboter benötigst Du 20 Schüsse oder die entsprechenden Granaten.

ZWEITE WELT – DER PLANET SCKUNN

Eine schwierigere Aufgabe, diese Welt ist anders angelegt, sowohl vertikal wie horizontal.

SO WIRD GESPIELT

In dieser Welt hast Du anstelle von Granaten einen Riesenlaser, der alles zerstört, was ihm in den Weg kommt. Diesen kannst Du nur 25 mal gebrauchen.

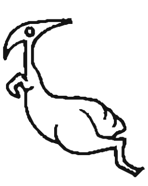


Um in dieser Welt Energie zu erhalten, mußt Du die Szene mit dem Energiekennzeichen erreichen. Wenn Du es berührst, ist ARKOS' Kraft auf dem Maximum. Wenn Du das SCHUẞ-Kennzeichen ergreifst, erhältst Du zusätzlich 5 Laserschüsse.

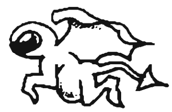
DIESE WELT HAT ZWEI STUFEN

WALD: Hier gibt es Seen, in denen Du ertrinkst, wenn Du hineinfällst. PALAST: Um von einem Stockwerk ins andere zu gelangen, benützt man den Lift. Wenn Du im Lift bist und er sich in Bewegung gesetzt hat, mußt Du stillstehen und darfst auch nicht springen, bis das nächste Stockwerk erreicht ist. Auf dem Palastboden liegen Minen herum, die explodieren, wenn sie berührt werden.

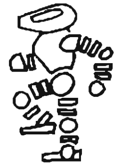
FEINDE



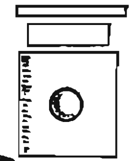
KAJIKAS: Gibt es im Wald. Sie gehen nur nach links. Wenn sie einen See oder Abgrund erreichen, machen sie einen großen Sprung. Sie können mit einem Schuß zerstört werden, aber kosten zwei Energieeinheiten bei einem Zusammenstoß.



LEISERS-FREISERS: Befinden sich in bestimmten Teilen des Palastes. Sie plazieren sich auf der gleichen Höhe wie ARKOS, aber verfolgen Dich nicht nach links und rechts. Sie schießen mit Feuerbällen und um sie zu töten, mußt Du sie zweimal treffen.



ROBOTER: Befinden sich in bestimmten Teilen des Palastes. Um sie zu zerstören, mußt Du sie dreimal treffen.



LASERSCHÜTZE: 4 oder 5 Treffer genügen, um ihn zu zerstören.



RIESENWÄCHTER: Erscheint am Ende des Spiels. Nach 30 Schüssen verschwinden seine Flügel. Weitere 15 Schüsse bringen den Körper zum Verschwinden. Um den Kopf loszuwerden, braucht es 30 Schüsse.

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Auf dem Bildschirm erscheinen die Anzahl Leben, erhaltene Punkte, die momentan benutzte Waffe und die Energiemenge. Jedesmal, wenn Du getroffen wirst, sinkt Deine Energiemenge; bei Null verlierst Du ein Leben. Punkte erhältst Du für das Eliminieren von fremden Lebewesen auf den verschiedenen Planeten (die Anzahl hängt von deren Stärke ab).

SPIELTIPS

- ★ Schau' Dich nach den beweglichen Plattformen um, um über die Abgründe zu gelangen – ein Fall kostet ein Leben.
- ★ Die Fässer enthalten Dinge, die Dir helfen oder schaden können. Schieß' mehrmals darauf, um den Inhalt herauszufinden, es könnte Dir das Leben retten.
- ★ Schieß' mehrmals auf die Statue im oberen Stockwerk des Planetengefängisses, um ein Energiefeld zu erhalten.
- ★ Setz' alles daran, die blaue Kraft zu erhalten, damit Du in den See springen kannst!
- ★ Der Wächter in der Schlußphase muß stückweise zerstört werden – dazu brauchst Du Dauerfeuer, aber verhindere jeglichen Kontakt mit ihm.

AUS DAS SPIEL

GAME OVER

Dieses Programm wird in zwei separaten Teilen geladen. Du kannst den zweiten Teil nur spielen, wenn Du zuvor im ersten Teil die Codenummer herausgefunden hast.

GAME OVER
COMMODORE
LOADING

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo — SCHIACCIARE IL TASTO PLAY del registratore. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disc drive ed inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD"*",8,1(RETURN) per fare apparire il videata d'introduzione, il programma caricherà poi automaticamente.

CONTROLLI

Il gioco è controllato dal joystick Port 1.

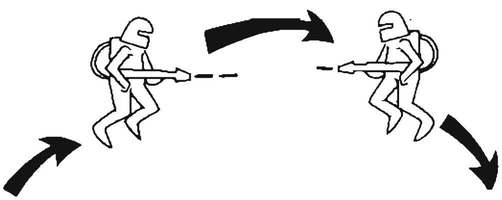
JOYSTICK

VA SU/SALTA/SALE LE SCALE

SINISTRA ← → DESTRA

VA GIÙ/SI RANNICCHIA

Premendo velocemente il pulsante "fire" si spara il laser. Premendo e rilasciando il pulsante "fire" verrta sparata una granata od un altra arma. Il carattere principale (ARKOS) si può muovere da destra a sinistra, abbassarsi, salire e scendere le scale e saltare. Nel mezzo di un salto si può girare, benchè la direzione del salto rimane inalterata. Il vostro controllo di ARKOS è lo stesso in entrambe le parti ma l'azione è differente!

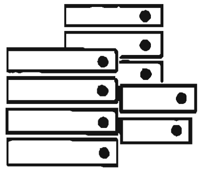


LA TRAMA

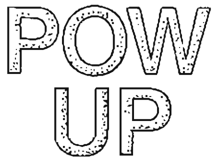
Lontano, in una galassia differente e in un periodo differente, il controllo era esercitato da una donna molto potente — la dittatrice GREMLA. La sua dittatura era dovuta in parte alla devozione leale del luogotenete fedele ARKOS — insieme erano invincibili. Ma GREMLA non era perfetta — a mano a mano che il suo potere cresceva, aumentava la sua avarizia e crudeltà — alla fine ARKOS si è ribellato — ha deciso di fermare questa megalomaniaca, di usare tutta la sua bravura e furbizia per distruggere il suo impero, soggiogare la sua dinastia . . . GAME OVER.

PRIMO MONDO — IL PIANETA HYPSIS

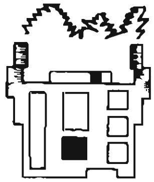
Questo è un mondo lineare di 20 schermi, lo scopo è di combattere fino alla fine dove una nave vi trasporta al prossimo pianeta. In questo mondo ARKOS è armato di granate (i colpi sono illimitati) e durante il viaggio scopre dei barili rossi e bianchi — sparandovi contro tre volte, si possono ottenere poteri speciali.



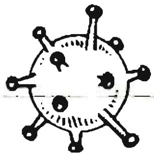
GRENADES: aumenta di tre il numero delle granate



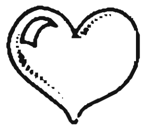
POW UP: aumenta il potere di sparare del carattere e allarga il raggio di azione delle granate.



FIELD OF FORCE: crea un campo di forza attorno al carattere, facendo si che sia immune agli spari o collisioni.

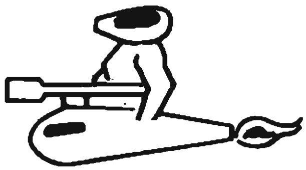


MINE: uccide un carattere se lo tocca.

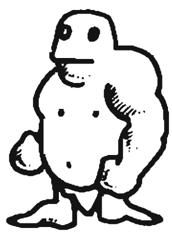


ENERGY HEART: se il carattere riesce a prenderlo prima che scompare via dallo schermo, farà si che la sua energia sia ricaricata al potenziale massimo.

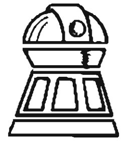
Si incontrano i seguenti nemici — studiare bene le loro debolezze e punti forti!



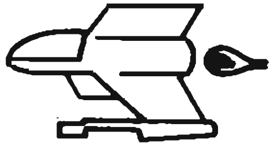
GUARDIAN ROBOT: si trova soltanto nella prigione. Quando gli siete vicini, si gira e spara e poi ritorna da dove è partito. E' distrutto con un colpo ma sottrarre 3 unità di forza quando è in collisione. Se spara a Argos, si perde un'unità d'energia.



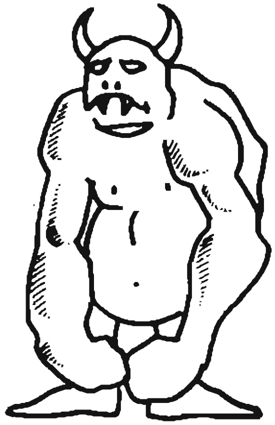
GREEN MONSTER: si può trovare nella piattaforma di metallo sul ponte di pietra. Se venite a contatto con uno di loro, perdete 3 unità d'energia.



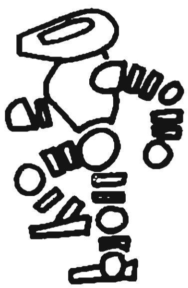
LASER SHOOTERS: vi sparano con un margine d'errore molto piccolo. Sono distrutti quando gli si spara 4 o 5 volte nella testa.



SHIPS: appaiono ad ogni altezza dello schermo. Quando vi sbattete contro perdete 3 unità d'energia.



GIANT ORKO: quando raggiungete lo schermo N. 11 sarete imprigionati e non potrete uscire a destra o a sinistra; il gigante ORKO appare. Ogni volta che vi tocca perdete un'unità d'energia. Per distruggerlo sono necessari 40 colpi; è anche utile avere delle granate (ogni granata è uguale a 4 colpi). Quando avete distrutto ORKO potete procedere. Da allora, ogni volta che perdete una vita, cominciate di nuovo sullo schermo 11 invece che sullo schermo N. 1.



GIANT ROBOT: quando si raggiunge lo schermo N. 19 tutte le uscite sono chiuse a sinistra e a destra. Dopo un po' appaiono 3 robots giganti, avanzano camminando verso di voi e sparano. Dovete eliminarli per continuare. Ogni robot necessita 20 colpi per essere distrutto o il suo equivalente in granate.

SECONDO MONDO – IL PIANETA SKUNN

Un compito più difficile, questo mondo è fatto diversamente sia in senso orizzontale che in senso verticale.

IL GIOCCO

In questo mondo, invece di granate avete un laser gigante che distrugge tutto quello che attraversa il suo passaggio. Potete usare questo laser soltanto 25 volte.





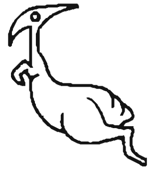
Per poter ottenere energia in questo mondo, dovete raggiungere le stelle dove troverete l'icona della potenza. Quando la toccate, il potere di ARKOS sarà al massimo. Quando afferrate l'icona di SHOOT, il potenziale del laser gigante è aumentato di 5 colpi.

QUESTO MONDO HA DUE FASI:

FOREST: ci sono laghi in cui potete annegare se ci cadete.

PALACE: si usano ascensori per andare su e giù tra i piani differenti. Quando siete sull'ascensore e si muove, dovete trattenervi dal camminare o saltare fino a che raggiungete un altro piano. Sparpagliate sul pavimento del palazzo ci sono mine che esplodono se le toccate.

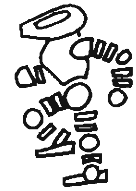
NEMICI



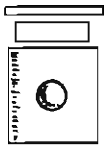
KAIKAS Si trova nella fase della foresta. Cammina solo a sinistra. Quando si raggiunge un lago o una rupe fa un gran salto. Si distrugge con un colpo ma sottrarre 2 unità d'energia se vi ci sbattete contro.



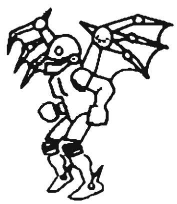
LEISERS-FREISERS Si trova in alcune zone del palazzo. Si mette alla stessa altezza di ARKOS ma non vi insegue a destra o a sinistra. Spara palle o fuoco e si deve spararglі due volte per ucciderlo.



ROBOT Si trova in alcune aree del palazzo. Per distruggerlo, gli si deve sparare 3 volte.



LASER SHOOTER 4 o 5 impatti sono sufficienti per distruggerlo.



GIANT GUARDIAN Appare alla fine del gioco. Dopo che gli si è sparato 30 volte, le ali scompaiono. 15 colpi in più e il corpo scompare. 30 colpi sono necessari per far scomparire la testa.

STATUS e SCORING

Lo schermo indica il numero di vite, punti guadagnati, armi usate correntemente e il livello di potenza. Ogni volta che siete colpiti il livello della vostra potenza diminuisce e quando raggiunge zero avete perduto una vita. Guadagnate punti per aver eliminato le forme aliene sui pianeti differenti (il punteggio varia a seconda della loro forza).

CONSIGLI

★ Cercate le varie piattaforme per oltrepassare le rupi – una caduta significa una vita.

★ I barili contengono oggetti che vi possono aiutare o danneggiare – sparate diverse volte per rivelare il contenuto, e potreste ben salvarvi una vita.

★ ul pianeta Prigione, sparate diverse volte alla statua al piano di sopra per guadagnare un campo di forza.

★ Assicuratevi di aver guadagnato la forza blu per poter saltare nel lago!

★ Il Guardiano nella fase finale deve essere distrutto pezzo per pezo – è necessario sparare continuamente ma state attenti ad evitare ogni contatto con lui.

GAME OVER